

Leo

skal til frisør



Et dyrisk godt holdspil for 2-5 spillere alder 6 år+

Leøven Leo skal til frisør, for hans manke er bogstaveligt ved at vokse ham om ørerne. Og derfor drager han til Bobos salon. Men Leo nøler på vejen og taler med alle de andre dyr. Hold øje med, hvilke dyr han møder på vejen og hjælp hinanden med at få ham til frisøren, før hans manke bliver for lang!

SPILLETS KOMPONENTER

30 stibrætter

Forsiden viser skilte eller forskellige dyr:



5x skilt,
0 timer



5x zebra,
1 time



5x næsehorn,
2 timer



5x krokodille,
3 timer



5x papegøje,
4 timer



5x løvinde,
5 timer

Skiltet og hvert dyr har et specifikt antal timer (fra 0 til 5) vist i øverste højre hjørne i et ur.

Hvert dyr er repræsenteret i farverne **blå, gul, pink, rød** og **lilla**.

Bagsiden af brikkerne viser junglen:



6x skov



6x lysning



6x palmetræer



6x klipper



6x sø

20 bevægelseskort

med Leo på farten på forsiden:



5x værdi 1



5x værdi 2



5x værdi 3



5x værdi 4

Hver værdi findes i farverne **blå, gul, pink, rød** og **lilla**.

Og en pote på bagsiden:



1 startbrik

Leos seng



1 slutbrik

Bobos barberstol



5 puslebrikker

Leos manke



1 væggeur

med én viser



1 træfigur

Leo



1 trykknapslås

2 dele: til at sætte viseren på uret



SPILLETS MÅL

LEO SKAL TIL FRISØR er et samarbejdsspil. Spillerne forsøger i **fællesskab** at føre Leo til Bobos frisørsalon, før den lukker for natten. Spillerne har fem dage til at opnå det. De første dage skal de lære ruten at kende og prøve at huske den. Men for at vinde spillet skal de sørge for, at Leo når til frisøren senest inden solnedgang på den femte dag.

OPSTILLING

Før det første spil skal I forsigtigt trykke alle komponenterne ud af rammerne. Brug derefter trykknapslåsen til at sætte viseren fast på uret som vist på billedet til højre.

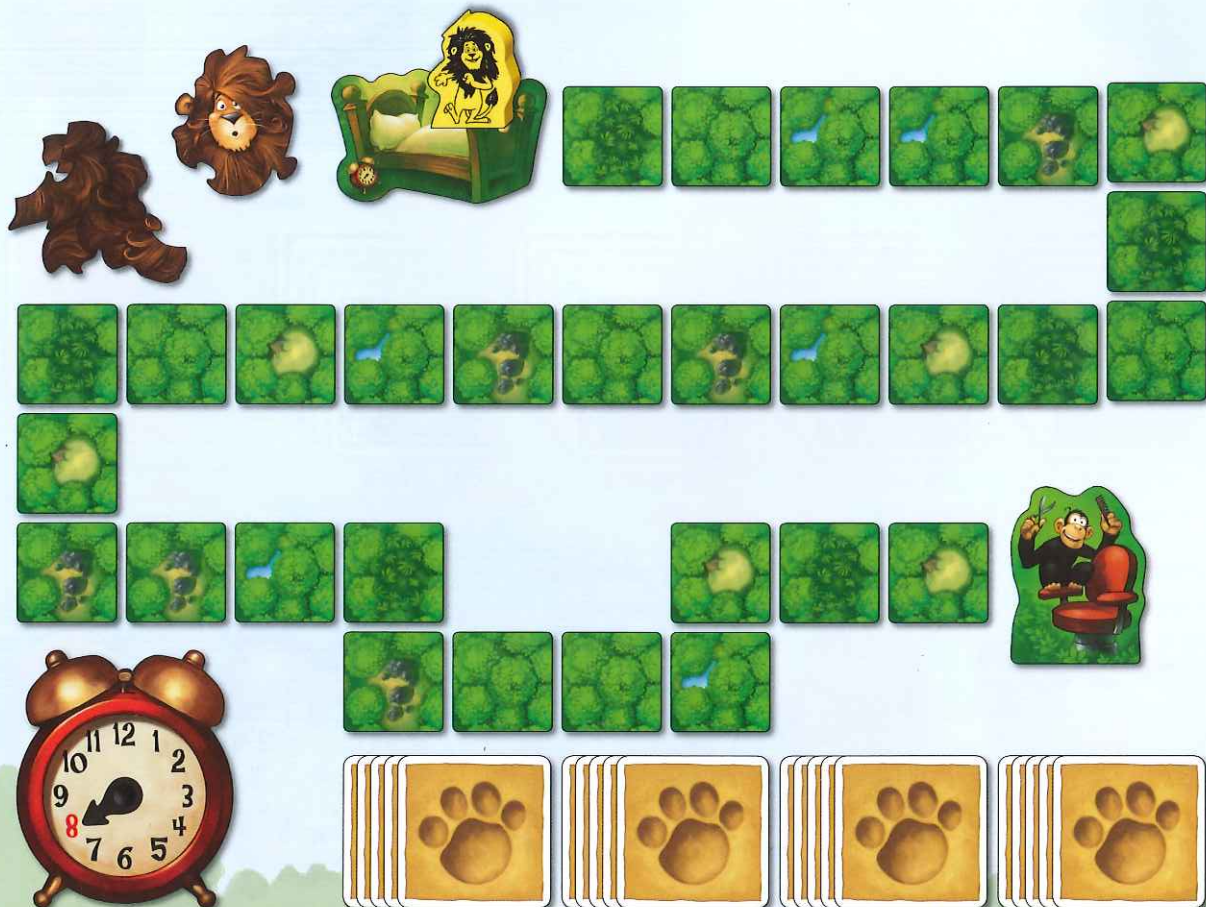


Bemærk: Når først uret er lavet en gang, skal du ikke gøre det igen.

- Placer startbrikken med sengen midt på bordet og stil træfiguren af Leo på den.
- Bland alle stibrickerne med billedsiden nedad, dvs. med junglesiden opad. Spillerne lægger nu en sti af stibrickler fra startbrikken. Den må gerne dreje, men ikke forgrene sig.
- Placer målbrikken (Bobos barberstol) for enden af stien.
- Læg puslebrikken med Leos hoved ved siden af startbrikken og resten af mankebrikkerne tæt ved.
- Spilleren med det korteste hår stiller uret foran sig og stiller viseren på kl. 8.
- Spilleren med det længeste hår begynder.
- Bland bevægelseskortene med billedsiden nedad og giv alle kortene et ad gangen til spillerne. Hver spiller tager sine kort op på hånden, så de andre spillere ikke kan se billedsiden.

Bemærk: I et 3-mands spil er der to kort i overskud; giv dem til de to næste spillere, der hver har et ekstra kort på hånden i denne runde.

Eksempel på opstilling til fire spillere:



SÅDAN SPILLER I

EN DAG

Spillet går med uret rundt. Den første spiller begynder.

Når det er din tur, spiller du et valgfrit kort fra din hånd og lægger det med billedsiden opad foran dig. Derefter flytter du Leo et antal felter på stien som vist på kortet, du lige har spillet. Du vender stibrikken, hvor Leo lander, uden at ændre rækkefølgen af brikkerne. Placer Leo ved siden af brikken, så de andre spillere også kan se den.



Nu er der **tre muligheder**:

1. Stibrikken viser et dyr, og farven matcher **ikke** farven på det spillede kort.

Åh nej! Leo mister en masse tid. Viseren på uret flyttes lige så mange felter frem, som stibrikken viser.



2. Stibrikken viser et dyr, og farven matcher det spillede kort.

Heldige asner! Leo spilder ingen tid. Viseren flyttes ikke.



3. Stibrikken viser et skilt.

Hvor heldigt! Leo spilder ingen tid. Viseren flyttes ikke.



Efter I har tjekket, om viseren skal flyttes eller ej, stiller I Leo tilbage på stibrikken, der lige er blevet vendt; stibrikken forbliver vendt med billedsiden opad. Så er det spilleren til venstre til at tage sin tur.

SLUTNINGEN PÅ DAGEN

Så snart viseren når eller passerer kl. 8 igen, lukker Bobos frisørsalon, og Leo må prøve igen den næste dag. Forbered den næste dag på følgende måde:

- Sæt Leo tilbage på startbrikken.
- Leos manke vokser; derfor skal I sætte en af mankebrikkerne på Leos hoved.
- Sæt urets viser til kl. 8.
- Spilleren, der skulle have haft den næste tur ved slutningen af den forrige dag, bliver den nye startspiller.
- Bland alle bevægelseskortene som beskrevet under Opstilling og giv et kort ad gangen til hver spiller, til der ikke er flere kort i bunken.
- Under forberedelsen af den nye dag skal I forsøge at huske de vendte stibrikker. Derefter bliver alle brikkerne vendte, så junglesiden er opad, uden at deres rækkefølge bliver ændret.



EN NY DAG

Efter forberedelserne er afsluttet, begynder en ny dag. Den forløber som beskrevet før.

Nu ved I en smule mere om stien til frisørsalonen. I kan bruge den viden til at spille kort, der lader jer lande på matchende farver, så I ikke mister tid.

Generel regel: I må gerne komme med gode råd om, hvilket kort er bedst at spille, og I må dele jeres viden om stibrikkerne. Men det er den aktive spillers endelige beslutning, hvilket kort der skal spilles.

SLUTNING PÅ SPILLET

Spillet slutter på en af de **to følgende måder**:

1. Leo når til Bobos barberstol, inden kl. 8 på en dag.
I klarede det! Leo er nået til frisøren, og I har vundet spillet.

Bemærk: Leo behøver ikke lande præcis på slutbrikken. I må gerne spille et kort med en højere værdi.

2. Efter Leos manke er blevet fuldført ved forberedelsen af den femte dag, hvis I ikke når til frisøren inden slutningen på dagen. Så taber I og skal prøve igen, om I kan få Leo frem i tide.

Bemærk: Det er muligt at vinde spillet allerede på den første dag. Hvis det sker, har I været heldige, og I skal prøve igen.

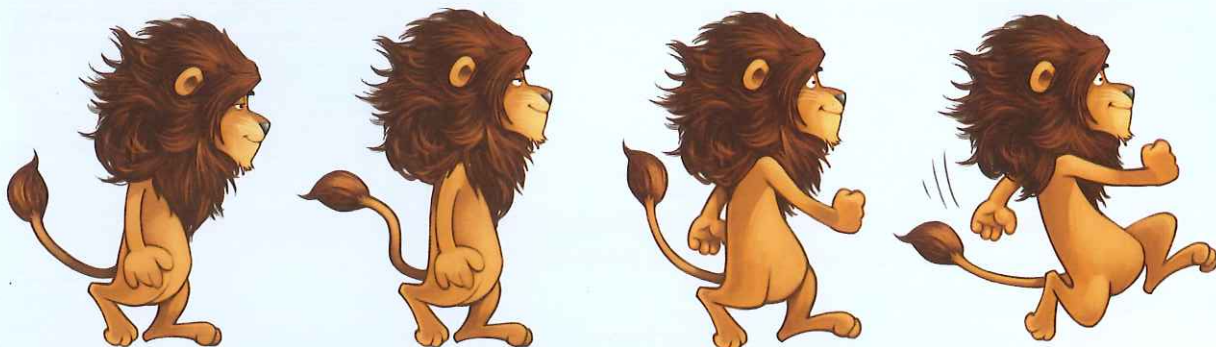
VARIANTER

FOR SVÆRT?

For at gøre spillet en smule nemmere, kan I lægge jeres kort foran jer med billedsiden opad. På den måde kan I i fællesskab hjælpes ad med at vælge det bedste kort.

FOR NEMT?

1. For at gøre spillet hårdere, må I ikke snakke sammen i starten af hver ny dag. Kun når Leo lander på en stibrik med en papegøje, må I tale sammen og give hints til hinanden frem til slutningen af dagen.
2. For at gøre spillet endnu sværere kan I ikke lande direkte på målbrikken. Først skal I lande på feltet før Bobos barberstol, uanset værdien af det spillede kort. Så vender I den brik og ser (som normalt), om urets viser skal flyttes. Hvis det stadig er tidlige end kl. 8, vinder I spillet.



Design: Leo Colovini | Illustrationer: Michael Menzel | Layout: Jere Kasanen | Dansk oversættelse: Bruno Kristensen

© 2016 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
www.abacusspiele.de

Spilbraet.dk
Torveporten 2,4, 2500 Valby, Denmark
info@spilbraet.dk | www.spilbraet.dk

